

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ДЕРЖАВНИЙ ЗАКЛАД  
«ПІВДЕННОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ  
ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ К. Д. УШИНСЬКОГО**

Кафедра музичного мистецтва і хореографії

**МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ  
ДО ОРГАНІЗАЦІЇ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ  
З НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ  
«СУЧАСНІ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА  
МУЛЬТИМЕДІА В МИСТЕЦЬКІЙ ОСВІТІ»**

*для здобувачів вищої освіти за першим  
(бакалаврським) рівнем першого року навчання  
спеціальності В5 Музичне мистецтво*

**Одеса 2026**

Рекомендовано до друку вченою радою Університету Ушинського (протокол №15 від 25 червня 2026 р.).

Рецензенти:

**Степанова М. Г.** – кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри музичного мистецтва і хореографії Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» (м. Одеса).

**Дашковський В. Я.** – кандидат педагогічних наук, професор кафедри спеціального фортепіано Одеської національної музичної академії імені А. В. Нежданової (м. Одеса).

**Укладач: Ашихміна Н. В.**, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри музичного мистецтва і хореографії Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» (м. Одеса)

Методичні рекомендації до організації самостійної роботи з навчальної дисципліни «Сучасні інформаційно-комунікаційні технології та мультимедіа в мистецькій освіті» для здобувачів вищої освіти за першим (бакалаврським) рівнем першого року навчання зі спеціальності В5 Музичне мистецтво: методичні рекомендації. Одеса : Університет Ушинського, 2024. 53 с.

У методичних рекомендаціях з організації самостійної роботи з навчальної дисципліни «Сучасні інформаційно-комунікаційні технології та мультимедіа в мистецькій освіті» представлено загальну інформацію щодо змісту навчальної дисципліни, тематики практичних занять, сутність завдань із самостійної роботи та ІНДЗ; подано методичні поради щодо виконання здобувачами означених видів завдань у процесі їх підготовки, представлено критерії й шкалу оцінювання якості оволодіння здобувачів практичними навичками.

## ЗМІСТ

1. МЕТА ЗАВДАННЯ І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ.....	4
2. МЕТОДИЧНІ ПОРАДИ ДО ВИКОНАННЯ ЗАВДАНЬ ЩОДО САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ ЗА ЗМІСТОМ ДИСЦИПЛІНИ .....	7
Тема 1. ІКТ та освітнє середовище сучасного викладача мистецьких дисциплін.....	9
Тема 2. Цифрові інструменти співпраці, візуалізації та інтерактиву .....	14
Тема 3. Цифрові інструменти створення, оформлення та презентації навчально-наукових матеріалів у мистецькій освіті. ....	21
Тема 4. Нотні редактори, цифрові музичні інструменти та онлайн-сервіси для музично-теоретичного тренінгу. ....	28
Тема 5. Створення мультимедійного музично-освітнього контенту .....	34
Тема 6. Технології штучного інтелекту в музично-творчій діяльності. ШІ для викладача мистецьких дисциплін.....	41
Індивідуальні навчально-дослідні завдання (ІНДЗ).....	46
3. КОНТРОЛЬНІ ЗАСОБИ ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ САМОСТІЙНОЇ ТА ІНДИВІДУАЛЬНОЇ НАВЧАЛЬНО-ТВОРЧОЇ РОБОТИ.....	48
4. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА .....	52

## 1. МЕТА ЗАВДАННЯ І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Мета навчальної дисципліни «Сучасні інформаційно-комунікаційні технології та мультимедіа в мистецькій освіті»: сформувати у здобувачів систему спеціальних знань про сучасні інформаційно-комунікаційні технології та мультимедійні ресурси у сфері мистецької освіти; забезпечити набуття практичних умінь і досвіду їх застосування для ефективної організації занять, створення інтерактивного освітнього середовища та підтримки творчої діяльності учнів, здійснення науково-творчих мистецьких досліджень, а також грамотного дотримання етичних норм, принципів академічної доброчесності та правил безпечної роботи з цифровими технологіями.

Сформувати мотивацію щодо використання набутих знань у професійній діяльності.

Дозвіл на використання ШІ: здобувачам вищої освіти дозволено використання генеративних інструментів штучного інтелекту (ШІ) для виконання письмових робіт, наукових досліджень та інших завдань. Однак робота повинна містити оригінальні висновки, аналіз та критичне осмислення.

### Очікувані програмні результати навчання

ПРН 6. Демонструвати спроможність до самостійного дослідження наукової проблеми в галузі музичного мистецтва та написання роботи відповідно до вимог, готовність дискутувати і аргументувати власну позицію державною мовою.

ПРН 7. Володіти методами опрацювання музикознавчої літератури, узагальнення та аналізу музичного матеріалу, принципами формування наукової теми та розуміння подальших перспектив розвитку даної проблематики в різних дослідницьких жанрах.

ПРН 9. Демонструвати володіння теоретичними та практичними основами інструментування, аранжування музики та композиції, вміння здійснювати переклад музичних творів для різних колективів (оркестру, ансамблю, хору).

ПРН 19. Організовувати освітнє середовище з урахуванням принципів доброчесності та недопустимості корупції, морально-етичних норм, правил безпеки життєдіяльності, охорони та гігієни праці, вимог пожежної безпеки.

### Очікувані результати вивчення дисципліни

знати:

- поняття, види та функції сучасних інформаційно-комунікаційних технологій і мультимедіа в мистецькій освіті;
- методи застосування ІКТ у науково-творчих дослідженнях;
- моделі організації освітнього процесу (очна, дистанційна, змішана) та відповідні цифрові сервіси й платформи;
- принципи добору, критичного оцінювання ефективності та створення електронних

освітніх ресурсів, зокрема відповідно до вимог академічної доброчесності;

- інструменти цифрової співпраці, інтерактивні сервіси та хмарні технології для мистецької освіти;

- можливості мультимедійних та цифрових технологій для створення, редагування нотного тексту, а також для опрацювання музичного матеріалу в освітньому процесі;

- правила безпечної роботи з комп'ютерною технікою, цифровими інструментами та мультимедійними засобами;

- етичні норми й принципи академічної доброчесності при застосуванні ІКТ та мультимедіа у мистецькій освіті.

уміти:

- застосовувати інноваційні цифрові технології в освітньому процесі;

- використовувати засоби ІКТ для просвітництва, популяризації та пропаганди проведення дискусій, написання та презентації результатів досліджень, аргументації власної позиції у сфері музичного мистецтва;

- створювати й організовувати онлайн-курси та навчальні заняття із використанням Zoom, Teams, Google Classroom та інших платформ;

- добирати й адаптовувати цифрові освітні ресурси до навчальних цілей, створювати власні елементи цифрового контенту;

- використовувати інтерактивні дошки, сервіси візуалізації та інфографіки для реалізації освітніх завдань;

- створювати навчальні та наукові тексти з дотриманням академічних стандартів, оформлювати мультимедійні презентації;

- застосовувати нотні редактори, програми для відеомонтажу та інші мультимедійні засоби у професійній діяльності;

- використовувати інструменти штучного інтелекту для підготовки навчально-методичних матеріалів та створення музично-освітнього контенту;

- використовувати засоби ІКТ для опрацювання музикознавчої літератури, узагальнення й аналізу музичного матеріалу.

**Здобувачі, які використовують ШІ для допомоги у виконанні завдань, зобов'язані:**

- у передмові зазначити факт використання ШІ у роботі.

- пояснити як саме ШІ допоміг у створенні тексту (генерація ідей, перевірка фактів, формулювання висновків).

- пояснити, які частини тексту були створені за допомогою ШІ і в яких аспектах внесено власні корективи.

### **Процедура визнання результатів навчання, отриманих у неформальній освіті.**

Перезарахуванню підлягають лише ті результати навчання (знання, вміння), які відповідають програмним результатам навчання або змісту навчальних тем дисципліни «Сучасні інформаційно-комунікаційні технології та мультимедіа в мистецькій освіті».

**Унаслідок досягнення результатів навчання здобувачі вищої освіти в контексті змісту навчальної дисципліни мають опанувати такі компетентності:**

#### **Загальні компетентності:**

ЗК 03. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.

ЗК 05. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

ЗК 09. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.

ЗК 14. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

ЗК 15. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

ЗК 18. Здатність ухвалювати рішення та діяти, дотримуючись принципу неприпустимості корупції та будь-яких інших проявів недоброчесності.

#### **Спеціальні компетентності:**

СК 07. Здатність володіти науково-аналітичним апаратом та використовувати професійні знання у практичній діяльності.

СК 12. Здатність збирати, аналізувати, синтезувати художню інформацію та застосовувати її в процесі практичної діяльності.

СК 15. Здатність здійснювати менеджерську, аранжувальну, звукорежисерську діяльність в сфері музичного мистецтва.

СК 16. Здатність використовувати засоби масової інформації для просвітництва, популяризації та пропаганди досягнень музичної культури.

СК 17. Здатність застосовувати традиційні і альтернативні інноваційні технології музикознавчої, виконавської, композиторської, диригентської, педагогічної діяльності.

## ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

№ теми	Назва теми Форма заняття	Кількість годин
1	<i>Воркшоп «Реєстрація та робота в Zoom та Teams»</i>	1
1	<i>Воркшоп «Створення навчального курсу в Google Classroom»</i>	1
1	<i>Тренінг «Проведення фрагменту онлайн заняття в zoom»</i>	1
2	<i>Воркшоп «Створення інтерактивної дошки в Padlet або Miro»</i>	1
2	<i>Практикум «Розробка онлайн-тесту у Google Forms»</i>	1
2	<i>Креатив-лабораторія «Музичний проєкт у Scratch»</i>	1
3	<i>Практикум «Створення макету курсової роботи в Microsoft Word»</i>	1
3	<i>Воркшоп «Мультимедійна презентація у PowerPoint»</i>	1
3	<i>Практикум «Аналітика навчальних результатів у Excel»</i>	1
4	<i>Воркшоп «Створення та редагування партитури в MuseScore»</i>	1
4	<i>Тренінг «Можливості та функції синтезатора»</i>	1
4	<i>Тренінг «Онлайн-тренажери музичної теорії»</i>	1
5	<i>Дизайн-завдання зі створення мультимедійних презентацій «Canva та Genially для викладача мистецьких дисциплін»</i>	1
5	<i>Кейс-завдання «Інфографіка та візуальні схеми у музично-освітньому процесі»</i>	1
5	<i>Креативна студія «Фрагмент відеозаняття у Movavi Clips»</i>	1
6	<i>Практикум «ШІ як помічник у музичній творчості»</i>	1
6	<i>Воркшоп «ШІ у створенні мультимедійного контенту для проведення навчальних занять»</i>	1
6	<i>Дискусія «Етика використання ШІ у мистецькій освіті. Академічна доброчесність»</i>	1
<b>Разом</b>		<b>18</b>

## ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

№ з/п	Назва теми	Кількість годин денна	Форми контролю
1	<i>ІКТ та освітнє середовище сучасного викладача мистецьких дисциплін</i> Поняття ІКТ. Роль і функції в освіті. Цифрова компетентність викладача мистецьких дисциплін. Моделі навчання: очне, змішане, дистанційне. Сервіси Zoom, Teams, Google Classroom.	9	Індивідуальна, групова співбесіда усне

2	<i>Цифрові інструменти співпраці, візуалізації та інтерактивну</i> Інтерактивні дошки (Padlet, Miro) у мистецькій освіті. Хмарні сервіси, інфографіка	9	опитування, перевірка практичних завдань, залік
3	<i>Цифрові інструменти створення, оформлення та презентації навчальних і науково-творчих матеріалів у мистецькій освіті.</i> Microsoft Word, PowerPoint, Excel у роботі викладача мистецьких дисциплін. Академічні стандарти: бібліографія, доброчесність, АРА.	9	
4	<i>Нотні редактори, цифрові музичні інструменти та онлайн-сервіси для музично-теоретичного тренінгу</i> Нотний редактор MuseScore: інтерфейс, введення нот. Синтезатор у музично-творчій діяльності (інструментування, аранжування музики, переклад музичних творів). Онлайн-сервіси для музично-теоретичного тренінгу.	9	
5	<i>Створення мультимедійного музично-освітнього контенту</i> Презентаційні середовища (Canva, Genially) для викладача мистецьких дисциплін. Відеомонтаж і музична творчість: Movavi Clips, інтерактивні відео.	9	
6	<i>Технології штучного інтелекту в музично-творчій діяльності</i> ШІ для викладача мистецьких дисциплін: генерація текстів, тестів, ідей уроків. Етика використання ШІ в музичній освіті.	9	
<b>Разом</b>		54	

## 2. МЕТОДИЧНІ ПОРАДИ ДО ВИКОНАННЯ ЗАВДАНЬ ЩОДО САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ ЗА ЗМІСТОМ ДИСЦИПЛІНИ

### Змістовий модуль 1. Інформаційно-комунікаційні технології в музичній освіті

#### Тема 1. ІКТ та освітнє середовище сучасного викладача мистецьких дисциплін

Сучасний розвиток цифрових технологій суттєво змінює професійну діяльність викладача мистецьких дисциплін. Викладачі фортепіано, вокалу, гітари, саксофона, диригування, музично-теоретичних та інших мистецьких дисциплін дедалі активніше використовують інформаційно-комунікаційні технології для організації навчання, комунікації зі здобувачами освіти, створення навчальних матеріалів та проведення занять у дистанційному або змішаному форматі.

**Інформаційні процеси** – це процеси передавання, опрацювання, зберігання інформації (отримання повідомлень, збереження повідомлень, пошук повідомлень, передавання повідомлень, опрацювання повідомлень).

У діяльності викладача мистецьких дисциплін інформаційні процеси реалізуються під час підготовки навчальних матеріалів, роботи з нотними текстами, аудіозаписами, відеоуроками, електронними ресурсами та цифровими платформами.

Системи, які забезпечують здійснення інформаційних процесів, називають **інформаційними системами**.

**Інформаційна система** – це сукупність організаційних і технічних засобів, а також процесів, що забезпечують збирання, збереження, обробку та передачу інформації для задоволення потреб користувачів. Це будь-яка система, яка здійснює інформаційні процеси, такі як комп'ютери, смартфони, системи керування польотами літаків, бібліотеки тощо.

У мистецькій освіті прикладами інформаційних систем є:

- Google Classroom;
- Microsoft Teams;
- Zoom;
- електронні бібліотеки;
- хмарні сховища;
- цифрові нотні архіви;
- освітні платформи та сервіси відеоконференцій.

**Технологія** – це сукупність знань, методів, процесів та інструментів, які застосовуються для досягнення конкретних практичних цілей, вирішення задач.

**Інформаційна технологія** – це сукупність методів і прийомів, що використовуються з метою збирання, зберігання, опрацювання, розповсюдження, відображення та використання різноманітних даних задля інтересів і потреб

користувачів.

**Інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ)** – це сукупність методів, засобів та технологій, призначених для збору, обробки, зберігання та поширення інформації.

Для викладача мистецьких дисциплін ІКТ забезпечують:

- організацію дистанційного та змішаного навчання;
- проведення індивідуальних і групових занять;
- створення мультимедійних навчальних матеріалів;
- обмін нотами, аудіо- та відеофайлами;
- моніторинг навчальних досягнень здобувачів освіти;
- проведення онлайн-консультацій та творчих проєктів.

### **Цифрова компетентність викладача мистецьких дисциплін**

Однією з ключових компетентностей сучасного викладача є цифрова компетентність.

Вона включає:

- уміння працювати з цифровими платформами;
- створення та редагування електронних матеріалів;
- використання мультимедійного контенту;
- організацію онлайн-комунікації;
- забезпечення цифрової безпеки;
- дотримання принципів академічної доброчесності в цифровому середовищі.

Для викладачів музично-виконавських дисциплін цифрова компетентність також передбачає використання нотних редакторів, програм для запису та обробки звуку, сервісів для створення відеоуроків та електронних портфоліо.

**Цифровий слід** – це запис активності в Інтернеті. Він показує відвідані сервіси і сайти, дані, якими поділилися користувачі.

### **Цифровий слід та безпека в Інтернеті**

**Цифровий слід** – це сукупність відомостей про діяльність користувача в мережі Інтернет.

До цифрового сліду належать:

- електронні листи;
- повідомлення;

- коментарі;
- фотографії;
- відеозаписи;
- відвідані вебсайти;
- завантажені файли.

Викладач мистецьких дисциплін повинен усвідомлювати відповідальність за власну цифрову репутацію та дотримуватися правил безпечної роботи в мережі.

Особливу увагу слід приділяти захисту облікових записів.

**Конфіденційна інформація** – це інформація, доступ до якої обмежений її власником.

У професійній діяльності викладача мистецьких дисциплін конфіденційною може бути:

- персональна інформація здобувачів освіти;
- результати оцінювання;
- контакти учасників освітнього процесу;
- авторські навчальні матеріали;
- записи індивідуальних занять.

Поширення такої інформації можливе лише за згодою її власника.

**Інформаційне сміття** – це будь-яка інформація, яка утворюється у процесі людської чи цифрової діяльності і не має подальшого використання внаслідок її особливостей.

Інформація стає інформаційним сміттям, коли вона має одну з вказаних характеристик:

- є набором випадкових символів, які не мають жодного значення,
- недостовірна,
- неперевірна або неякісно перевірена,
- застаріла і не є цікавою навіть для історії,
- корисна, але повторена непотрібно кількість разів.

Різновидом інформаційного сміття є **дезінформація**.

Варто мати на увазі, що якщо інформацію можна довести – це **факт**.

Якщо інформація містить особисту оцінку – це **думка**.

Якщо інформація стверджується чи заперечується – це **судження**.

Якщо факт перебільшується, узагальнюється чи розглядається однобоко – це **упередження**.

Якщо присутні **емоційне забарвлення** – це **думка, судження, упередження**.

Наприклад, факт: Марта виконала грамотно музичний твір. Думка: Марта готувалася до виконання дуже ретельно. Судження: Марта дуже добре грає на фортепіано. Упередження: Тільки Марта може так зіграти на фортепіано.

### **Хмарні технології в діяльності викладача мистецьких дисциплін**

Сучасне освітнє середовище неможливо уявити без хмарних технологій.

**Хмарні обчислення** – це технологія, яка дозволяє користувачам зберігати та опрацьовувати дані на віддалених серверах через мережу Інтернет.

**Хмара** – це сервер або система серверів, де зберігаються дані та програми користувачів.

Для викладача мистецьких дисциплін хмарні сервіси забезпечують:

- збереження навчальних матеріалів;
- доступ до нотних збірок;
- спільну роботу над документами;
- обмін аудіо- та відеофайлами;
- створення електронних портфоліо;
- організацію дистанційного навчання.

Найпоширенішими хмарними сервісами є:

- Google Drive;
- Google Classroom;
- Microsoft OneDrive;
- Microsoft Teams;
- Dropbox.

Використання хмарних технологій дозволяє організувати освітній процес незалежно від місця перебування викладача та здобувачів освіти.



## ПРАКТИЧНІ ЗАВДАННЯ З ТЕМИ 1

### ІКТ та освітнє середовище сучасного викладача мистецьких дисциплін

#### *1. Воркшоп «Реєстрація та робота в Zoom та Microsoft Teams»*

**Мета:** ознайомитися з можливостями платформ для проведення дистанційних мистецьких занять.

#### **Інструкція до виконання:**

1. Зареєструватися в Zoom та Microsoft Teams.
2. Створити власну онлайн-зустріч.
3. Запросити учасників за допомогою посилання.
4. Ознайомитися з функціями:
  - демонстрації екрану;
  - чату;
  - реакцій;
  - запису заняття;
  - створення окремих кімнат для роботи в групах.
5. Провести коротку презентацію власної мистецької спеціалізації.

**Очікуваний результат:** створена онлайн-конференція та запис фрагмента заняття.

#### *2. Воркшоп «Створення навчального курсу в Google Classroom»*

**Мета:** навчитися організовувати цифрове освітнє середовище для викладання мистецьких дисциплін.

#### **Інструкція до виконання:**

1. Увійти до Google Classroom.
2. Створити навчальний курс за власною спеціалізацією (наприклад: «Основи вокальної майстерності», «Спеціальний інструмент (фортепіано)», «Методика викладання гри на гітарі» тощо).
3. Додати опис курсу та зображення.
4. Створити тему заняття.
5. Завантажити навчальний матеріал:
  - нотний текст;
  - аудіофайл;
  - відеофрагмент;
  - презентацію.
6. Створити завдання для здобувачів освіти.

**Очікуваний результат:** створений навчальний курс із завданням та навчальними матеріалами.

### ***3. Тренінг «Проведення фрагменту онлайн-заняття в Zoom»***

**Мета:** сформувати навички проведення дистанційного заняття з мистецької дисципліни.

#### **Інструкція до виконання:**

1. Підготувати фрагмент заняття тривалістю 5–7 хвилин.
2. Обрати тему відповідно до власної спеціалізації.
3. Провести заняття у Zoom.
4. Використати мультимедійні матеріали:
  - презентацію;
  - нотний приклад;
  - аудіозапис;
  - відеофрагмент виконання.
5. Організувати взаємодію з аудиторією (запитання, обговорення, рефлексія).

**Очікуваний результат:** проведений фрагмент онлайн-заняття з використанням інформаційно-комунікаційних технологій.

## **Тема 2. Цифрові інструменти співпраці, візуалізації та інтерактиву**

Сучасна мистецька освіта дедалі активніше використовує цифрові технології для організації освітнього процесу, творчої співпраці та професійної комунікації. Викладачі мистецьких дисциплін працюють не лише зі студентами, а й з творчими колективами, виконавськими ансамблями, науковими групами та мистецькими проектами. Тому важливим складником їхньої професійної компетентності є вміння використовувати цифрові інструменти співпраці, візуалізації та інтерактивної взаємодії.

Цифрові платформи дозволяють організовувати колективне планування творчих проєктів, обмін навчальними матеріалами, проведення онлайн-обговорень, створення інтерактивних освітніх ресурсів та реалізацію міждисциплінарних мистецьких проєктів.

### **Інтерактивні дошки: Padlet та Miro**

Інтерактивні онлайн-дошки є сучасними цифровими інструментами для спільної роботи, візуалізації інформації та організації творчої діяльності.

Вони дозволяють:

- працювати над спільними проектами;
- створювати карти знань;
- планувати творчі заходи;
- організовувати брейншторми;
- візуалізувати мистецькі концепції;
- збирати та систематизувати навчальні матеріали.

У мистецькій освіті інтерактивні дошки можуть використовуватися під час підготовки концертів, мистецьких фестивалів, творчих проектів, наукових досліджень та методичних розробок.

### **Padlet як середовище творчої взаємодії**

Padlet являє собою інтерактивну цифрову дошку, на якій користувачі можуть розміщувати різноманітні матеріали:

- текстові повідомлення;
- фотографії;
- аудіозаписи;
- відеофрагменти;
- презентації;
- документи;
- вебпосилання.

Основними перевагами Padlet є:

- простота використання;
- швидке створення візуального контенту;
- можливість колективного редагування;
- підтримка мультимедійних матеріалів;
- доступність з різних пристроїв.

### ***Використання Padlet у мистецькій освіті***

Викладачі мистецьких дисциплін можуть використовувати Padlet для:

- створення електронних репертуарних збірок;
- підготовки концертних програм;
- організації творчих портфоліо студентів;
- збору матеріалів для науково-творчих проектів;
- аналізу музичних творів;
- візуалізації виконавських інтерпретацій.

Наприклад, під час вивчення творчості композитора студенти можуть спільно створити дошку, що міститиме біографічні відомості, аудіозаписи, відеофрагменти виконання творів, нотні приклади та аналітичні коментарі.

### **Miro як інструмент проєктування та візуалізації**

Miro є професійною платформою для командної роботи та візуального проєктування.

Особливістю Miro є наявність безмежного робочого простору та великої кількості інструментів візуалізації:

- стікери;
- блок-схеми;
- таблиці;
- діаграми;
- карти знань;
- часові лінії;
- шаблони проєктного планування.

### ***Використання Miro у мистецькій освіті***

Для викладачів мистецьких дисциплін Miro може використовуватися для:

- планування мистецьких проєктів;
- створення концепцій концертних програм;
- побудови карт художніх образів;
- аналізу музичних форм;
- організації наукових досліджень;
- розроблення міждисциплінарних проєктів.

Наприклад, під час підготовки творчого проєкту студенти можуть створити карту проєкту, визначити етапи роботи, розподілити ролі між учасниками та візуалізувати очікувані результати.

### **Google Forms як інструмент інтерактивного оцінювання**

Одним із найпоширеніших сервісів для організації зворотного зв'язку та оцінювання є Google Forms.

Google Forms дозволяє створювати:

- опитування;
- анкети;
- тести;

- рефлексивні форми;
- форми реєстрації на мистецькі заходи.

Сервіс підтримує різні типи запитань:

- вибір однієї відповіді;
- множинний вибір;
- коротка відповідь;
- розгорнута відповідь;
- шкали оцінювання;
- завантаження файлів.

### ***Використання Google Forms у мистецькій освіті***

Викладачі можуть застосовувати Google Forms для:

- перевірки музично-теоретичних знань;
- діагностики рівня підготовки студентів;
- оцінювання мистецьких проєктів;
- проведення самооцінювання;
- збору відгуків після концертів або майстер-класів.

Особливо корисним є використання тестів із автоматичним оцінюванням та статистичним аналізом результатів.

### **Scratch як середовище творчого програмування**

Scratch є візуальним середовищем програмування, яке дозволяє створювати інтерактивні проєкти без необхідності знання мов програмування.

Робота в Scratch базується на використанні блоків-команд, що поєднуються між собою за принципом конструктора.

У середовищі можна створювати:

- анімації;
- інтерактивні історії;
- презентації;
- навчальні ігри;
- музичні проєкти;
- інтерактивні вправи.

## **Використання Scratch у мистецькій освіті**

Для викладачів мистецьких дисциплін Scratch відкриває нові можливості створення інтерактивного контенту.

За допомогою Scratch можна:

- створювати інтерактивні музичні казки;
- моделювати діалоги між композиторами;
- розробляти музичні вікторини;
- створювати інтерактивні екскурсії з історії музики;
- візуалізувати музичні форми та жанри;
- створювати навчальні проєкти з музично-теоретичних дисциплін.

Наприклад, студенти спеціалізації «Фортепіано» можуть створити інтерактивну презентацію про видатного піаніста, а студенти-вокалісти — проєкт, присвячений розвитку вокального мистецтва певної епохи.

## **Хмарні сервіси як середовище спільної роботи**

Важливу роль у цифровій мистецькій освіті відіграють хмарні сервіси.

Найбільш поширеними є:

### ***Google Workspace***

До складу Google Workspace входять:

- Google Документи;
- Google Таблиці;
- Google Презентації;
- Google Форми;
- Google Диск.

Ці сервіси забезпечують можливість одночасної роботи кількох користувачів над одним документом та підтримують реалізацію колективних творчих проєктів.

### ***Microsoft 365***

До освітнього пакета Microsoft 365 належать:

- Word Online;
- Excel Online;

- PowerPoint Online;
- OneDrive;
- Microsoft Teams.

Сервіси Microsoft 365 дозволяють організовувати онлайн-заняття, проводити консультації, координувати роботу творчих груп та здійснювати спільне редагування матеріалів.

### **Переваги цифрових інструментів співпраці**

Використання цифрових платформ забезпечує:

- розвиток цифрової компетентності;
- підвищення інтерактивності навчання;
- підтримку колективної творчості;
- організацію дистанційної взаємодії;
- розвиток навичок проєктної діяльності;
- формування вмінь працювати в команді;
- розширення можливостей мистецької комунікації.

Цифрові інструменти співпраці стають важливим складником професійної діяльності сучасного викладача мистецьких дисциплін та сприяють створенню інноваційного освітнього середовища.

## **ПРАКТИЧНІ ЗАВДАННЯ З ТЕМИ 2**

### **1. Воркшоп «Створення інтерактивної дошки в Padlet або Miro»**

**Мета:** ознайомитися з можливостями інтерактивних онлайн-дошок для організації творчої співпраці та візуалізації мистецьких проєктів.

#### **Інструкція до виконання:**

1. Зареєструватися на платформі Padlet або Miro.
2. Створити інтерактивну дошку на тему, пов'язану зі своєю мистецькою спеціалізацією.
3. Розмістити на дошці:
  - текстові матеріали;
  - зображення;
  - аудіозаписи;
  - відеоматеріали;
  - посилання на цифрові ресурси.
4. Створити карту ідей або структуру творчого проєкту.
5. Надати доступ до дошки іншим учасникам.

**Очікуваний результат:** інтерактивна дошка з мультимедійним наповненням та елементами спільної роботи.

## **2. Практикум «Розробка онлайн-тесту у Google Forms»**

**Мета:** навчитися створювати цифрові засоби оцінювання результатів навчання.

**Інструкція до виконання:**

1. Увійти до Google Forms.
2. Створити тест із 7–10 запитань за фаховою дисципліною.
3. Використати різні типи запитань.
4. Налаштувати автоматичне оцінювання.
5. Створити форму зворотного зв'язку для студентів.
6. Надати посилання на тест.

**Очікуваний результат:** готовий тест із налаштованою системою оцінювання.

## **3. Креатив-лабораторія «Мистецький проєкт у Scratch»**

**Мета:** опанувати можливості Scratch для створення інтерактивного мистецького контенту.

**Інструкція до виконання:**

1. Зареєструватися у Scratch.
2. Розробити інтерактивний мистецький проєкт за власною спеціалізацією.
3. Використати:
  - персонажів;
  - анімацію;
  - звуковий супровід;
  - інтерактивні елементи.
4. Додати інформаційний або навчальний компонент.
5. Зберегти проєкт та надати посилання.

**Очікуваний результат:** інтерактивний мистецько-освітній проєкт, що поєднує візуальні, аудіальні та інтерактивні елементи.

### **Тема 3. Цифрові інструменти створення, оформлення та презентації навчальних і науково-творчих матеріалів у мистецькій освіті**

Сучасна діяльність викладача мистецьких дисциплін поєднує освітню, наукову, методичну та творчо-виконавську складові. Підготовка навчально-методичних матеріалів, наукових публікацій, творчих проєктів, презентацій, репертуарних збірок і звітної документації потребує володіння сучасними цифровими інструментами створення, оформлення та представлення інформації.

Особливого значення набувають програми пакета Microsoft Office, які забезпечують підготовку текстових документів, мультимедійних презентацій та аналітичних матеріалів.

#### **Використання Microsoft Word у діяльності викладача мистецьких дисциплін**

Microsoft Word є одним із найважливіших інструментів професійної діяльності викладача мистецьких дисциплін.

За допомогою Word можна створювати:

- робочі програми навчальних дисциплін;
- силабуси;
- методичні рекомендації;
- навчальні посібники;
- репертуарні списки;
- курсові та кваліфікаційні роботи;
- наукові статті;
- тези доповідей;
- звіти про творчу та наукову діяльність.

Важливою перевагою програми є можливість застосування стилів оформлення, що забезпечує єдину структуру документа та спрощує його редагування.

Особливу увагу слід приділяти таким елементам:

#### ***Робота зі стилями***

Стилі дозволяють автоматично формувати:

- заголовки;
- підзаголовки;
- основний текст;
- цитати;
- списки літератури.

Використання стилів значно полегшує створення автоматичного змісту документа.

### ***Структурування документа***

У науково-педагогічній діяльності важливо правильно оформлювати:

- титульний аркуш;
- зміст;
- вступ;
- розділи та підрозділи;
- висновки;
- список використаних джерел;
- додатки.

### ***Робота з таблицями та рисунками***

Word дозволяє:

- вставляти таблиці;
- оформлювати нотні приклади;
- додавати рисунки;
- створювати підписи до ілюстрацій;
- формувати переліки таблиць та рисунків.

### ***Автоматизація оформлення***

Використання функцій автоматичного змісту, нумерації сторінок, перехресних посилань та колонтитулів дозволяє підготувати документ відповідно до вимог академічних стандартів.

Таким чином, Microsoft Word виступає не лише текстовим редактором, а комплексним інструментом створення навчально-методичних та наукових матеріалів.

## **Microsoft PowerPoint як засіб презентації мистецьких і науково-творчих проєктів**

Одним із ключових інструментів педагогічної комунікації є мультимедійна презентація.

Microsoft PowerPoint дозволяє створювати сучасні візуальні матеріали для:

- лекцій;
- практичних занять;

- майстер-класів;
- наукових доповідей;
- творчих проєктів;
- концертних презентацій;
- захисту курсових та дисертаційних досліджень.

### ***Особливості мультимедійної презентації***

Слайди можуть містити:

- текст;
- фотографії;
- схеми;
- таблиці;
- діаграми;
- нотні приклади;
- аудіофайли;
- відеофрагменти.

Таке поєднання різних типів інформації забезпечує високу наочність та підвищує ефективність сприйняття навчального матеріалу.

### ***PowerPoint у мистецькій освіті***

Для викладачів мистецьких дисциплін особливо важливими є можливості:

- демонстрації нотного матеріалу;
- презентації виконавських інтерпретацій;
- аналізу музичних творів;
- представлення творчих біографій композиторів;
- супроводу концертних програм;
- візуалізації результатів мистецтвознавчих досліджень.

Наприклад, викладач вокалу може створити презентацію з відеоприкладями різних вокальних технік, а викладач фортепіано — презентацію, що містить нотні фрагменти, аудіозаписи та порівняльний аналіз виконавських інтерпретацій.

### ***Принципи створення якісної презентації***

Під час підготовки мультимедійних матеріалів необхідно дотримуватися таких принципів:

- лаконічність тексту;
- логічна структура;

- візуальна цілісність;
- читабельність;
- помірне використання анімації;
- відповідність оформлення змісту.

Презентація повинна доповнювати виступ викладача, а не дублювати його повністю.

### **Microsoft Excel як інструмент аналізу та моніторингу результатів навчання**

Важливе місце в діяльності викладача мистецьких дисциплін посідає аналіз результатів освітнього процесу.

Microsoft Excel дозволяє:

- систематизувати дані;
- проводити розрахунки;
- аналізувати успішність;
- будувати діаграми та графіки;
- візуалізувати результати навчання.

### ***Організація освітнього процесу***

Excel використовується для:

- складання розкладу занять;
- планування консультацій;
- обліку відвідуваності;
- ведення електронних журналів;
- формування графіків академічних виступів.

### ***Аналіз навчальних досягнень***

Викладач може:

- фіксувати результати поточного контролю;
- обчислювати середні бали;
- відстежувати динаміку успішності;
- аналізувати результати контрольних заходів.

За допомогою формул Excel автоматично виконує обчислення та мінімізує ризик помилок.

## ***Візуалізація даних***

Особливо корисними є засоби створення:

- гістограм;
- кругових діаграм;
- лінійних графіків;
- порівняльних таблиць.

Наприклад, викладач може побудувати діаграму успішності студентів класу фортепіано або візуалізувати результати виконання творчих проєктів протягом семестру.

## **Академічна доброчесність у підготовці навчальних і наукових матеріалів**

Важливою складовою професійної діяльності викладача є дотримання принципів академічної доброчесності.

Академічна доброчесність передбачає:

- самостійність виконання роботи;
- коректне використання джерел;
- повагу до авторських прав;
- достовірність поданих даних;
- чесність у представленні результатів досліджень.

Під час створення навчальних і наукових матеріалів необхідно правильно оформлювати цитування, посилання та список використаних джерел.

## **Авторське право в мистецькій освіті**

Для викладачів мистецьких дисциплін особливо актуальними є питання авторського права, оскільки вони працюють із:

- музичними творами;
- аудіозаписами;
- відеоматеріалами;
- навчальними посібниками;
- власними методичними розробками.

Авторське право захищає результати творчої та наукової діяльності й забезпечує правові механізми їх використання.

Використовуючи чужі матеріали, викладач повинен:

- зазначати автора;
- наводити коректні посилання;
- дотримуватися вимог законодавства щодо використання інтелектуальної власності.

## **ПРАКТИЧНІ ЗАВДАННЯ З ТЕМИ 3**

### **1. Практикум «Створення макету курсової роботи в Microsoft Word»**

**Мета:** сформувати навички підготовки та оформлення наукових текстів відповідно до академічних вимог.

#### ***Інструкція до виконання:***

1. Ознайомитися з вимогами до оформлення курсової роботи.
2. Створити документ Microsoft Word.
3. Оформити:
  - титульний аркуш;
  - зміст;
  - вступ;
  - назви розділів і підрозділів;
  - висновки;
  - список використаних джерел.
4. Використати стилі для заголовків.
5. Створити автоматичний зміст.
6. Зберегти файл під назвою: **Прізвище\_Курсова\_робота.**

**Очікуваний результат:** підготовлений макет курсової роботи з дотриманням вимог академічного оформлення.

### **2. Воркшоп «Мультимедійна презентація у PowerPoint»**

**Мета:** навчитися створювати презентації для представлення мистецьких та науково-творчих проєктів.

#### ***Інструкція до виконання:***

1. Обрати тему за фахом.
2. Створити презентацію обсягом 10–12 слайдів.
3. Використати:
  - текст;
  - зображення;
  - нотні приклади;
  - аудіо- або відеофрагменти.
4. Оформити титульний та підсумковий слайди.

5. Налаштувати анімацію та переходи.
6. Представити презентацію під час заняття.

**Очікуваний результат:** мультимедійна презентація, присвячена мистецькій або науково-педагогічній тематиці.

### **3. Практикум «Аналітика навчальних результатів у Excel»**

**Мета:** навчитися здійснювати моніторинг та візуалізацію результатів навчання.

#### ***Інструкція до виконання:***

1. Створити таблицю успішності студентів (не менше 10 осіб).
2. Внести результати поточного контролю.
3. Розрахувати середній бал за допомогою формул.
4. Визначити рівні навчальних досягнень.
5. Побудувати гістограму або кругову діаграму результатів.
6. Проаналізувати отримані дані та сформулювати висновки.

**Очікуваний результат:** електронна таблиця з автоматизованими розрахунками та візуалізацією результатів навчання.

## **Змістовий модуль II. Мультимедіа та художньо-педагогічна діяльність у мистецькій освіті**

### **Тема 4. Нотні редактори, цифрові музичні інструменти та онлайн-сервіси для музично-теоретичного тренінгу**

Стрімкий розвиток цифрових технологій суттєво змінює зміст і форми професійної діяльності викладача мистецьких дисциплін. Сучасний викладач фортепіано, вокалу, гітари, саксофона, диригування, ансамблю або музично-теоретичних дисциплін працює в умовах цифрового освітнього середовища, яке вимагає володіння спеціалізованими програмами та електронними ресурсами для навчання, творчості й професійної комунікації.

Особливого значення набувають нотні редактори, цифрові музичні інструменти та онлайн-сервіси музично-теоретичної підготовки. Вони дозволяють створювати професійні навчально-методичні матеріали, здійснювати аранжування, аналізувати музичні твори, розвивати виконавські навички та організовувати індивідуалізоване навчання здобувачів мистецької освіти.

#### **1. Нотні редактори в діяльності викладача мистецьких дисциплін**

Одним із найбільш поширених цифрових інструментів сучасної музичної освіти є нотні редактори.

Нотні редактори дозволяють:

- створювати та редагувати нотний текст;
- готувати навчально-методичні матеріали;
- створювати аранжування та перекладення;
- оформлювати ансамблеві та оркестрові партитури;
- розробляти вправи для розвитку музичного слуху;
- здійснювати аналіз музичних творів;
- готувати репертуарні збірки та концертні програми.

Для викладача мистецьких дисциплін володіння нотним редактором є важливою складовою цифрової компетентності, оскільки дозволяє самостійно створювати професійно оформлені навчальні матеріали відповідно до специфіки викладання конкретного інструмента чи виконавської дисципліни.

#### **2. MuseScore як універсальний нотний редактор**

##### *Загальна характеристика програми*

MuseScore є одним із найпопулярніших нотних редакторів, який використовується у професійній музичній освіті.

Основними перевагами програми є:

- безкоштовне використання;

- підтримка української мови;
- широкий набір музичних символів;
- можливість створення партитур будь-якої складності;
- сумісність із MIDI-пристроями;
- експорт у різні формати.

MuseScore активно використовується викладачами для створення нотних матеріалів, аранжувань, вправ із сольфеджіо, гармонії, поліфонії та інструментознавства.

### ***Основні можливості MuseScore***

У програмі можна:

- вводити нотний текст за допомогою клавіатури, миші або MIDI-клавіатури;
- редагувати ритм та висоту звуків;
- додавати динамічні позначення;
- використовувати артикуляційні знаки;
- оформлювати ліги та форшлагги;
- створювати поліфонічні голоси;
- вводити тексти вокальних творів;
- додавати виконавські ремарки.

Для викладачів вокалу особливо корисною є можливість розміщення тексту під нотним станом, а для викладачів інструментальних дисциплін — створення різноманітних редакцій та адаптацій навчального репертуару.

### ***Експорт та використання партитур***

Створені матеріали можуть бути експортовані у формати:

- PDF;
- MP3;
- WAV;
- MIDI;
- MusicXML.

Це дозволяє використовувати партитури під час аудиторних занять, дистанційного навчання та самостійної роботи студентів.

## **3. Цифрові музичні інструменти в мистецькій освіті**

Важливе місце в сучасній музично-педагогічній практиці займають цифрові музичні інструменти.

До них належать:

- цифрові фортепіано;
- синтезатори;
- MIDI-клавіатури;
- цифрові аудіостанції;
- електронні духові інструменти;
- програмні музичні інструменти.

Використання цифрових інструментів дозволяє суттєво розширити можливості навчального процесу та творчої діяльності.

#### **4. Синтезатор як універсальний музично-педагогічний інструмент**

Синтезатор є багатофункціональним електронним музичним інструментом, який широко використовується у викладанні мистецьких дисциплін.

Його освітній потенціал полягає у можливості:

- демонстрації різних тембрів;
- аналізу фактури музичних творів;
- вивчення гармонічних структур;
- моделювання ансамблевого та оркестрового звучання;
- створення акомпанементу;
- запису музичних фрагментів.

Для викладачів вокалу синтезатор часто виконує функцію концертмейстерського супроводу, а для викладачів інструментальних дисциплін стає засобом демонстрації музичного матеріалу та розвитку слухових навичок.

#### ***Основні функції сучасних синтезаторів***

Сучасні моделі синтезаторів містять:

- автоакомпанемент;
- секвенсор;
- арпеджіатор;
- MIDI-інтерфейс;
- бібліотеки тембрів;
- можливість звукозапису;
- метроном;
- навчальні режими.

Особливо важливим є використання синтезатора як MIDI-контролера під час роботи з нотними редакторами та програмами музичного виробництва.

## 5. Онлайн-сервіси для музично-теоретичного тренінгу

Сучасна музична освіта дедалі активніше використовує онлайн-сервіси для розвитку музичного слуху, ритмічного відчуття та музично-теоретичних компетентностей.

Основними перевагами таких ресурсів є:

- доступність у будь-який час;
- можливість індивідуального темпу навчання;
- автоматична перевірка результатів;
- інтерактивність;
- елементи гейміфікації;
- персоналізація навчання.

Онлайн-тренажери можуть ефективно використовуватися як під час аудиторної роботи, так і для самостійної підготовки студентів.

## 6. Musictheory.net як засіб розвитку музично-теоретичних компетентностей

Musictheory.net є одним із найвідоміших онлайн-ресурсів для вивчення теорії музики.

Сервіс містить:

- інтерактивні уроки;
- вправи з нотної грамоти;
- тренажери інтервалів;
- вправи на визначення акордів;
- ритмічні вправи;
- вправи з читання нот.

Для викладачів музично-теоретичних дисциплін ресурс може використовуватися як додатковий інструмент поточного контролю та самостійної роботи студентів.

## 7. Теорія як цифровий тренажер музичного слуху

Онлайн-платформа Теорія орієнтована на розвиток музичного слуху та музичного мислення.

Основні напрями роботи сервісу:

### ***Інтервальний тренінг***

Спрямований на розпізнавання мелодичних і гармонічних інтервалів.

### *Гармонічний аналіз*

Дозволяє визначати типи акордів та їх функціональні зв'язки.

### *Ритмічні вправи*

Сприяють розвитку метроритмічного відчуття.

### *Читання нот з листа*

Розвиває навички швидкого нотного читання та музичного аналізу.

Подібні сервіси особливо корисні для студентів спеціальностей «Музичне мистецтво», оскільки дозволяють здійснювати систематичне тренування професійних слухових навичок.

## **8. Методичні аспекти використання цифрових музичних технологій**

Ефективне використання цифрових музичних інструментів повинно ґрунтуватися на принципах педагогічної доцільності.

Викладач має враховувати:

- рівень підготовки студентів;
- специфіку навчальної дисципліни;
- особливості інструмента або виду виконавства;
- цілі навчання;
- необхідність поєднання цифрових і традиційних методів роботи.

Цифрові технології не повинні замінювати живе музикування, художню інтерпретацію та безпосередню взаємодію викладача зі студентом. Їхнє головне призначення полягає у розширенні освітніх можливостей, підвищенні мотивації та забезпеченні індивідуалізації навчання.

Отже, нотні редактори, цифрові музичні інструменти та онлайн-сервіси музично-теоретичного тренінгу є важливими складниками професійної діяльності сучасного викладача мистецьких дисциплін. Вони забезпечують створення якісних навчально-методичних матеріалів, підтримують розвиток музично-теоретичних і виконавських компетентностей, сприяють цифровізації мистецької освіти та відкривають нові можливості для творчої самореалізації викладачів і студентів.

## ПРАКТИЧНІ ЗАВДАННЯ З ТЕМИ 4

### 1. Воркшоп «Створення та редагування партитури в MuseScore»

**Мета:** ознайомитися з функціональними можливостями нотного редактора MuseScore та навчитися створювати професійно оформлені нотні матеріали.

#### *Інструкція до виконання:*

1. Встановити та відкрити програму MuseScore.
2. Створити новий нотний проект.
3. Ввести музичний фрагмент обсягом 12–16 тактів відповідно до власної спеціалізації.
4. Додати:
  - ключові знаки;
  - розмір;
  - темпові позначення;
  - динамічні відтінки;
  - артикуляційні знаки.
5. Оформити титул партитури.
6. Експортувати файл у форматах PDF та MP3.

**Очікуваний результат:** створена та професійно оформлена партитура навчального або виконавського репертуару.

### 2. Тренінг «Можливості та функції синтезатора»

**Мета:** ознайомитися з основними функціями сучасного синтезатора та їх використанням у мистецько-педагогічній діяльності.

#### *Інструкція до виконання:*

1. Ознайомитися з інтерфейсом синтезатора.
2. Продемонструвати використання різних тембрів.
3. Використати функцію автоакомпанементу.
4. Налаштувати темп, стиль та ритмічний супровід.
5. Створити короткий музичний фрагмент або акомпанемент.
6. Записати результат у вигляді аудіо- або відеофрагмента.

**Очікуваний результат:** демонстрація використання функцій синтезатора у навчальній або виконавській діяльності.

### 3. Тренінг «Онлайн-тренажери музичної теорії»

**Мета:** опанувати можливості онлайн-сервісів для розвитку музично-теоретичних компетентностей.

#### *Інструкція до виконання:*

1. Відкрити ресурси Musictheory.net та/або Teoria.com.
2. Обрати не менше трьох вправ:
  - розпізнавання інтервалів;
  - визначення акордів;
  - читання нот;
  - ритмічний тренінг.
3. Виконати завдання.
4. Проаналізувати результати виконання.
5. Підготувати короткий висновок щодо можливостей використання сервісу у викладанні власної мистецької дисципліни.

**Очікуваний результат:** звіт із результатами виконаних вправ та методичними рекомендаціями щодо використання онлайн-тренажерів у професійній діяльності викладача мистецьких дисциплін.

### **Тема 5. Створення мультимедійного освітнього та художньо-просвітницького контенту**

Сучасна мистецька освіта розвивається в умовах активної цифровізації освітнього простору, що зумовлює необхідність використання нових засобів представлення навчальної інформації. Одним із найважливіших напрямів модернізації професійної підготовки майбутніх учителів музичного мистецтва є створення мультимедійного освітнього та художньо-просвітницького контенту. Його використання дозволяє зробити навчальний процес більш наочним, інтерактивним і доступним, а також забезпечити ефективну комунікацію між викладачем та здобувачами освіти.

Мультимедійний контент поєднує різні способи подання інформації — текст, графіку, звук, відео, анімацію та інтерактивні елементи. Таке поєднання сприяє активізації різних каналів сприйняття інформації та створює умови для глибшого засвоєння навчального матеріалу.

#### **1. Мультимедійний контент у музичній освіті: сутність та педагогічний потенціал**

Мультимедійний освітній контент являє собою комплекс цифрових ресурсів, які інтегрують різні форми подання інформації та використовуються для реалізації освітніх цілей.

У музичній освіті мультимедійний контент може включати:

- електронні презентації;
- інтерактивні схеми;

- навчальні відео;
- аудіоматеріали;
- цифрові плакати;
- інфографіку;
- віртуальні виставки;
- інтерактивні вправи та вікторини.

Особливого значення набуває художньо-просвітницький контент, спрямований на популяризацію музичного мистецтва, ознайомлення здобувачів освіти з творчістю композиторів, виконавців, музичними стилями та культурними традиціями.

Застосування мультимедійних технологій дозволяє:

- підвищувати мотивацію до навчання;
- активізувати пізнавальну діяльність;
- розвивати художньо-образне мислення;
- забезпечувати індивідуалізацію навчання;
- стимулювати творчу активність здобувачів освіти.

## **2. Сучасні презентаційні середовища у музичній освіті**

Одним із найбільш доступних інструментів створення мультимедійного контенту є сучасні презентаційні платформи, які забезпечують поєднання текстових, графічних, аудіо- та відеоматеріалів в єдиному цифровому продукті.

### **Canva**

Canva є багатофункціональною онлайн-платформою для створення різноманітних освітніх матеріалів.

У музичній освіті Canva використовується для:

- створення презентацій;
- розроблення інфографіки;
- оформлення навчальних плакатів;
- створення відеороликів;
- підготовки рекламних і просвітницьких матеріалів.

Перевагами Canva є простота використання, велика кількість шаблонів та можливість колективної роботи над проєктами.

### **Genially**

Genially орієнтований на створення інтерактивного контенту та забезпечує високий рівень залучення користувачів.

Сервіс дозволяє створювати:

- інтерактивні презентації;
- освітні квести;
- навчальні карти;
- цифрові плакати;
- інтерактивні схеми;
- вікторини та тести.

Особливо корисним є використання Genially для створення матеріалів, які передбачають активну взаємодію здобувачів освіти з контентом.

### **3. Інтерактивні презентації як засіб активізації навчальної діяльності**

Традиційна презентація поступово трансформується в інтерактивний освітній ресурс.

Сучасні цифрові середовища дозволяють створювати так звані «живі презентації», що поєднують:

- анімацію;
- відеофрагменти;
- музичні приклади;
- інтерактивні елементи;
- гіперпосилання;
- засоби зворотного зв'язку.

Інтерактивні презентації можуть містити:

- тестові завдання;
- вікторини;
- елементи гейміфікації;
- творчі завдання;
- музичні тренажери.

Такі можливості сприяють підвищенню активності здобувачів освіти та створюють умови для формувального оцінювання навчальних досягнень.

### **4. Візуалізація музичних понять засобами цифрових технологій**

Однією з найскладніших проблем музичної освіти є пояснення абстрактних музично-теоретичних понять.

Сучасні цифрові технології дозволяють візуалізувати складні музичні явища через використання інфографіки, схем та навчальних карт.

#### **Інфографіка**

Інфографіка допомагає:

- систематизувати інформацію;
- демонструвати взаємозв'язки між поняттями;
- узагальнювати навчальний матеріал;
- представляти статистичні та історичні дані.

У музичній освіті інфографіка може використовуватися для пояснення:

- музичних форм;
- історичних стилів;
- жанрових класифікацій;
- будови акордів;
- музично-теоретичних понять.

#### **Навчальні карти**

Навчальні карти сприяють структуруванню знань та формуванню цілісного бачення навчального матеріалу.

Вони можуть використовуватися для:

- аналізу музичних творів;
- вивчення творчості композиторів;
- систематизації музичних термінів;

- візуалізації міжпредметних зв'язків.

### **Освітні плакати та схеми**

Цифрові плакати дозволяють створювати яскраві візуальні матеріали, які привертають увагу та полегшують запам'ятовування навчальної інформації.

## **5. Шаблони та готові рішення в підготовці мультимедійного контенту**

Важливою перевагою сучасних цифрових платформ є наявність великої кількості готових шаблонів та дизайнерських рішень.

Використання шаблонів дозволяє:

- економити час;
- забезпечувати професійний дизайн;
- стандартизувати навчальні матеріали;
- зосереджувати увагу на змісті.

Для вчителів музичного мистецтва особливо корисними є:

- шаблони уроків;
- музичні іконки та символи;
- тематичні кольорові схеми;
- макети для концертних програм;
- шаблони художньо-просвітницьких проєктів.

Водночас використання мультимедійних елементів позитивно впливає на мотивацію здобувачів освіти, сприяє їх залученню до активної діяльності та підвищує інтерес до мистецтва.

## **6. Відеоконтент у музичній освіті**

Відеоматеріали займають особливе місце в сучасній музичній педагогіці.

Вони можуть використовуватися для:

- демонстрації виконавської техніки;
- аналізу музичних творів;
- проведення дистанційних занять;
- організації самостійної роботи;
- художньо-просвітницької діяльності.

Одним із доступних інструментів створення відеоконтенту є Movavi Clips. Платформа дозволяє монтувати навчальні відео, додавати музичний супровід, титри та візуальні ефекти.

Особливу перспективу мають інтерактивні відео, у яких здобувач може не лише переглядати матеріал, а й взаємодіяти з ним через запитання, завдання та елементи навігації.

## **7. Комбінування медіаелементів як основа мультимедійного продукту**

Ефективний мультимедійний контент ґрунтується на гармонійному поєднанні різних типів інформації.

Основними складниками є:

### **Зображення та відео**

Поєднання статичних і динамічних елементів забезпечує візуальну привабливість та наочність навчального матеріалу.

### **Аудіоінтеграція**

Особливе значення для музичної освіти має використання:

- музичних прикладів;
- записів виконання творів;
- авторських коментарів;
- звукових ефектів.

### **Текстові елементи**

До мультимедійного контенту можуть входити:

- назви творів;
- музичні терміни;
- пояснювальні коментарі;
- субтитри;
- інструкції до виконання завдань.

Поєднання зазначених компонентів забезпечує створення цілісного освітнього продукту.

## **8. Інтерактивність як чинник ефективності мультимедійного навчання**

Сучасний освітній контент повинен не лише інформувати, а й залучати здобувача освіти до активної діяльності.

Для цього використовуються:

### **Субтитри**

Сприяють доступності навчального контенту та покращують сприйняття інформації.

### **Візуальні ефекти**

Допомагають акцентувати увагу на важливих елементах навчального матеріалу.

### **Інтерактивні компоненти**

Можуть включати:

- кнопки навігації;
- вікторини;
- інтерактивні точки;
- тести;
- творчі завдання.

Такі засоби трансформують пасивний перегляд у активне навчання та сприяють формуванню стійкої пізнавальної мотивації.

## **9. Організація мультимедійного контенту для різних форматів навчання**

Сучасний учитель музичного мистецтва повинен уміти адаптувати мультимедійний контент до різних форм організації освітнього процесу.

### *Для онлайн-занять*

Контент має забезпечувати синхронну взаємодію та можливість оперативного зворотного зв'язку.

### *Для самостійної роботи*

Доцільно створювати електронні архіви навчальних матеріалів для повторення та поглибленого вивчення тем.

### *Для репетиційної діяльності*

Мультимедійні ресурси можуть використовуватися як демонстраційні матеріали під час роботи з хоровими, оркестровими та ансамблевими колективами.

Отже, створення мультимедійного освітнього та художньо-просвітницького контенту є важливою складовою професійної підготовки сучасного вчителя музичного мистецтва. Використання платформ Canva, Genially, Movavi Clips та інших цифрових інструментів відкриває широкі можливості для створення інтерактивних презентацій, навчальних відео, інфографіки та інших мультимедійних ресурсів.

Поєднання тексту, зображень, аудіо, відео та інтерактивних елементів дозволяє створювати ефективні освітні продукти, що відповідають потребам сучасного цифрового покоління. Мультимедійний контент виступає важливим засобом інтеграції традиційної музичної педагогіки та інноваційних освітніх технологій, сприяючи підвищенню якості мистецької освіти та розвитку творчого потенціалу здобувачів освіти.

## **ПРАКТИЧНІ ЗАВДАННЯ З ТЕМИ 5**

### **Завдання 1. Дизайн-завдання зі створення мультимедійної презентації «Canva та Genially для вчителя музичного мистецтва»**

**Мета:** Навчитися створювати інтерактивні та візуально привабливі мультимедійні презентації для використання на уроках музичного мистецтва.

#### **Інструкція до виконання:**

1. Зареєструватися або увійти у свій акаунт на платформі Canva або Genially.
2. Обрати шаблон презентації, який підходить для теми з музичного мистецтва (наприклад, «Інструменти симфонічного оркестру» або «Види музичних жанрів»).
3. Додати мультимедійні елементи: зображення композиторів, уривки музичних творів, відео тощо.
4. Оформити презентацію відповідно до принципів естетичності, логічності та педагогічної доцільності.

5. Надіслати PDF-файл готової презентації.

**Очікуваний результат:** створена інтерактивна мультимедійна презентація для використання у музично-освітньому процесі.

### **Завдання 2. Кейс-завдання «Інфографіка та візуальні схеми у музично-освітньому процесі»**

**Мета:** Навчитися перетворювати навчальний матеріал з музичного мистецтва у візуальні форми для кращого сприйняття та запам'ятовування.

#### **Інструкція до виконання:**

1. Обрати одну тему з музичного мистецтва (наприклад: «Структура музичного твору», «Групи музичних інструментів», «Життя і творчість М. Лисенка»).
2. Створити інфографіку або візуальну схему за допомогою сервісів Canva або Genially.
3. Використати кольори, іконки, шрифти та графічні елементи для наочного представлення інформації.
4. Додати короткі пояснення або підписи до основних блоків.
5. Зберегти роботу у форматі PDF.

**Очікуваний результат:** інфографіка або візуальна схема, що відображає ключові поняття з обраної теми музичного мистецтва.

### **Завдання 3. Креативна студія «Фрагмент відеоуроку з музичного мистецтва у Movavi Clips»**

**Мета:** Освоїти базові прийоми відеомонтажу та створення навчальних відеофрагментів для уроків музичного мистецтва.

#### **Інструкція до виконання:**

1. Встановити мобільний додаток **Movavi Clips**.
2. Обрати тему для короткого відеоуроку (наприклад: «Музичний ритм», «Українські народні інструменти», «Як слухати класику»).
3. Зняти відеофрагмент (1-2 хвилини), додати титри, фонову музику, зображення, субтитри тощо.
4. Відредагувати відео: обрізати, вставити переходи, налаштувати звук.
5. Зберегти готовий фрагмент і завантажити його.

**Очікуваний результат:** короткий навчальний відеофрагмент, створений із використанням Movavi Clips.

## Тема 6. Технології штучного інтелекту в музично-творчій діяльності

Сучасний етап розвитку мистецької освіти характеризується активним упровадженням цифрових технологій та систем штучного інтелекту (ШІ) у навчальну, виконавську, наукову й творчу діяльність. Штучний інтелект поступово стає важливим інструментом підтримки професійної діяльності викладача мистецьких дисциплін, відкриваючи нові можливості для створення освітнього контенту, музичної творчості, організації індивідуалізованого навчання та реалізації мистецьких проєктів.

Для викладачів фортепіано, вокалу, гітари, саксофона, диригування та музично-теоретичних дисциплін технології ШІ можуть використовуватися як інструмент генерації творчих ідей, створення мультимедійних ресурсів, підготовки навчальних матеріалів, аналізу музичних творів та підтримки творчої діяльності студентів.

### 1. Штучний інтелект у сучасній мистецькій освіті

Штучний інтелект — це сукупність цифрових технологій, які дозволяють комп'ютерним системам виконувати завдання, що традиційно потребують людського інтелекту.

У мистецькій освіті ШІ може використовуватися для:

- створення навчальних матеріалів;
- підготовки презентацій;
- генерації музичних ідей;
- створення текстів;
- аналізу музичних творів;
- розроблення творчих проєктів;
- створення тестів та інтерактивних вправ;
- персоналізації навчання.

Використання штучного інтелекту дозволяє викладачеві зосередитися на творчих та педагогічних аспектах професійної діяльності, мінімізуючи витрати часу на виконання рутинних завдань.

### 2. ШІ як інструмент підтримки музичної творчості

Одним із найбільш перспективних напрямів використання штучного інтелекту є підтримка музично-творчої діяльності.

Сучасні системи ШІ можуть:

- генерувати мелодії;
- створювати гармонічні послідовності;
- пропонувати музичні стилізації;
- допомагати в аранжуванні;
- створювати фонограми;
- генерувати тексти пісень;
- пропонувати творчі концепції музичних проєктів.

Для викладача мистецьких дисциплін ШІ може виступати своєрідним інтелектуальним партнером під час пошуку нових творчих рішень.

Водночас остаточне художнє рішення завжди залишається за людиною, оскільки саме викладач або виконавець визначає художню цінність та доцільність створеного матеріалу.

### **3. Сучасні ШІ-інструменти для музичної діяльності**

У сучасному цифровому середовищі існує значна кількість сервісів, які використовують технології штучного інтелекту.

#### ***ChatGPT***

Може використовуватися для:

- створення сценаріїв занять;
- написання методичних рекомендацій;
- розроблення творчих завдань;
- підготовки тестів;
- створення текстів лекцій;
- генерації ідей для мистецьких проєктів.

#### ***Suno AI***

Сервіс дозволяє генерувати музичні композиції на основі текстового опису.

Може використовуватися для:

- створення музичних ідей;
- підготовки навчальних прикладів;
- експериментів із жанрами та стилями;
- створення демонстраційних матеріалів.

#### ***Soundraw***

Застосовується для генерації музичного супроводу та фонограм.

#### ***AIVA***

Спеціалізується на створенні інструментальної музики та може використовуватися для творчих проєктів і музичних експериментів.

### **4. Генерація навчальних матеріалів засобами ШІ**

Важливим напрямом використання штучного інтелекту є створення навчально-методичних матеріалів.

ШІ може допомагати у:

- підготовці конспектів занять;
- створенні презентацій;
- розробленні тестових завдань;
- формуванні контрольних запитань;
- створенні інструкцій до практичних робіт;
- доборі музичних прикладів.

Завдяки цьому викладач отримує можливість швидко створювати різноманітний освітній контент та адаптувати його до рівня підготовки студентів.

## **5. ШІ та персоналізація мистецької освіти**

Однією з найважливіших переваг штучного інтелекту є можливість індивідуалізації навчання.

Інтелектуальні системи можуть:

- аналізувати результати навчання;
- визначати сильні та слабкі сторони студентів;
- пропонувати індивідуальні рекомендації;
- адаптувати складність завдань;
- формувати персоналізовані освітні траєкторії.

Для викладачів музично-виконавських дисциплін це відкриває можливості більш гнучкого підходу до роботи зі студентами різного рівня підготовки.

## **6. ШІ у створенні мультимедійного контенту**

Сучасні інструменти штучного інтелекту активно використовуються для створення мультимедійних освітніх ресурсів.

ШІ може допомагати у створенні:

- презентацій;
- інфографіки;
- навчальних відео;
- інтерактивних вправ;
- візуальних схем;
- цифрових плакатів;
- ілюстрацій;
- анімацій.

Для викладачів мистецьких дисциплін особливий інтерес становлять сервіси, які дозволяють швидко створювати професійно оформлений контент без спеціальних дизайнерських навичок.

## **7. Використання ШІ у науково-творчій діяльності**

Технології штучного інтелекту можуть застосовуватися і в науковій роботі.

Вони допомагають:

- здійснювати пошук інформації;
- структурувати матеріал;
- генерувати попередні варіанти текстів;
- узагальнювати наукові джерела;
- створювати візуалізації результатів дослідження.

Водночас результати роботи ШІ потребують обов'язкової перевірки та наукового осмислення з боку дослідника.

## **8. Академічна доброчесність у використанні ШІ**

Активне впровадження технологій штучного інтелекту в освіту актуалізує питання академічної доброчесності.

Під час використання ШІ необхідно дотримуватися таких принципів:

- чесність;

- відповідальність;
- прозорість;
- коректне використання джерел;
- самостійність прийняття рішень.

Згенерований контент не повинен видаватися за повністю власний результат діяльності без відповідного доопрацювання та критичного аналізу.

## **9. Авторське право та етичні аспекти використання ШІ**

Використовуючи результати роботи штучного інтелекту, викладач повинен враховувати питання:

- авторського права;
- інтелектуальної власності;
- добросовісного використання цифрового контенту;
- достовірності інформації.

Особливої уваги потребує використання згенерованих музичних творів, зображень і текстів у навчальних та творчих проектах.

Викладач має критично оцінювати якість отриманого результату та перевіряти його відповідність освітнім і художнім цілям.

## **10. ШІ як інструмент, а не заміна викладача**

Попри значний потенціал штучного інтелекту, він не може замінити:

- педагогічну майстерність;
- художню інтерпретацію;
- творчу інтуїцію;
- емоційну взаємодію;
- індивідуальне наставництво.

Центральною фігурою мистецької освіти залишається викладач, який спрямовує творчий розвиток студентів, формує їхні професійні компетентності та забезпечує виховання художньої культури.

Отже, технології штучного інтелекту відкривають нові можливості для музично-творчої діяльності та професійної діяльності викладачів мистецьких дисциплін. Використання ШІ сприяє автоматизації рутинних процесів, підтримці творчості, створенню мультимедійного контенту та персоналізації навчання. Водночас ефективність їх застосування залежить від дотримання принципів академічної добросовісності, авторського права та педагогічної доцільності.

## **ПРАКТИЧНІ ЗАВДАННЯ З ТЕМИ 6**

### **1. Практикум «ШІ як помічник у музичній творчості»**

**Мета:** сформувати навички використання інструментів штучного інтелекту для підтримки музично-творчої діяльності.

#### ***Інструкція до виконання:***

1. Обрати один із ШІ-сервісів (ChatGPT, Suno AI, AIVA, Soundraw або інший).

2. Сформулювати запит для створення:
  - музичної ідеї;
  - мелодичного фрагмента;
  - тексту пісні;
  - творчого завдання;
  - концепції мистецького проєкту.
3. Проаналізувати отриманий результат.
4. Виконати його творче доопрацювання.
5. Підготувати короткий опис використаного сервісу та особливостей роботи з ним.

**Очікуваний результат:** творчий продукт, створений за допомогою ШІ та адаптований до мистецько-освітніх цілей.

## **2. Воркшоп «ШІ у створенні мультимедійного контенту для проведення навчальних занять»**

**Мета:** навчитися використовувати технології штучного інтелекту для розроблення мультимедійних освітніх ресурсів.

### ***Інструкція до виконання:***

1. Обрати тему заняття зі своєї мистецької дисципліни.
2. За допомогою ШІ-інструментів (ChatGPT, Gamma, Canva Magic Design, Copilot, Leonardo AI тощо) створити один із продуктів:
  - презентацію;
  - інфографіку;
  - відеофрагмент;
  - інтерактивну вправу;
  - тестове завдання.
3. Перевірити достовірність та педагогічну доцільність створеного контенту.
4. Підготувати коротку презентацію результатів роботи.

**Очікуваний результат:** мультимедійний навчальний продукт, створений із використанням технологій штучного інтелекту.

## **3. Дискусія «Етика використання ШІ у мистецькій освіті. Академічна доброчесність»**

**Мета:** сформулювати критичне ставлення до використання штучного інтелекту в освітній і творчій діяльності.

### ***Інструкція до виконання:***

1. Ознайомитися з принципами академічної доброчесності та етичними аспектами використання ШІ.
2. Проаналізувати можливі переваги та ризики використання штучного інтелекту в мистецькій освіті.
3. Підготувати есе або мініпрезентацію обсягом 3–5 тез за однією з тем:
  - «Чи може ШІ бути співавтором творчого продукту?»;
  - «Межі використання ШІ у мистецькій освіті»;

- «Авторське право та генеративний ШІ»;
  - «ШІ і майбутнє мистецької педагогіки».
4. Взяти участь в обговоренні та аргументувати власну позицію.

**Очікуваний результат:** сформульована та обґрунтована позиція щодо етичного використання технологій штучного інтелекту в діяльності викладача мистецьких дисциплін.

### ІНДИВІДУАЛЬНІ НАВЧАЛЬНО-ДОСЛІДНІ ЗАВДАННЯ (1 КЕЙС-АНАЛІЗ ЗА ВИБОРОМ)

№ з/п	Тематика (за вибором)	Кількість годин
		Денна
1	Проведення онлайн-заняття викладачем мистецьких дисциплін: найпоширеніші проблеми	
2	Як викладачу мистецьких дисциплін зацікавити учнів під час дистанційного проведення занять?	
3	Використання викладачем мистецьких дисциплін презентацій і відео на заняттях: виклики та перспективи	
4	Що робити, якщо техніка підводить під час проведення онлайн-заняття?	
5	Як викладачу мистецьких дисциплін зробити оффлайн-заняття цікавим за допомогою цифрових інструментів?	
6	Дистанційне проведення занять викладачем мистецьких дисциплін: виклики сьогодення	
	Разом	<b>6</b>

**Кейс-аналіз** (або метод кейсів, кейс-метод, кейс-стаді) – це техніка навчання та метод дослідження, що передбачає детальний аналіз конкретної реальної чи вигаданої ситуації (кейсу) для виявлення проблем, пошуку та обґрунтування рішень, розвитку аналітичних навичок та набуття практичного досвіду. Цей метод використовується для навчання, щоб поєднати теорію з практикою, а в дослідженнях – для глибшого розуміння певного явища через вивчення показових випадків.

**Пам'ятка:** Як писати кейс-аналіз

1. **Опис ситуації:** коротко викладіть умови кейсу (що сталося, де, за яких обставин), укажіть ключові проблеми або труднощі, які потрібно розв'язати.
2. **Визначення проблеми:** сформулюйте головну проблему вчителя/учнів, виділіть другорядні труднощі (якщо вони є).
3. **Аналіз дій:** опишіть, що зробив герой кейсу (вчитель, учень), дайте оцінку правильності чи ефективності цих дій.
4. **Пропозиції рішень:** запропонуйте кілька варіантів, як можна розв'язати проблему, обґрунтуйте, чому саме ці варіанти є доцільними.
5. **Висновки:** напишіть коротке резюме, в якому висвітлено користь цього кейсу? Сформулюйте практичні рекомендації для подальшої роботи.

## **Поради:**

1. Пишіть стисло та чітко (есе на 1–2 сторінки).
2. Використовуйте приклади з власного досвіду або уявні ситуації.
3. Звертайте увагу не лише на проблему, а й на можливості для розвитку (як уникнути аналогічних ситуацій у майбутньому).

## **ПРИКЛАД кейс-аналізу**

### **Використання синтезатора на уроці музичного мистецтва**

#### **1. Опис ситуації**

Учитель музичного мистецтва вирішив провести урок на тему «Темброве різноманіття музичних інструментів». Для демонстрації використано синтезатор, який має широкий набір тембрів, можливість відтворення акомпанементу та створення коротких музичних фрагментів. Однак під час уроку учні більше зосередилися на «ігрових» можливостях інструмента (зміна ритмів, фільтрів, тембрів), ніж на навчальному матеріалі. Це призвело до розсіювання уваги та труднощів у досягненні головної мети уроку.

#### **2. Визначення проблеми**

**Головна проблема:** учні не змогли сфокусуватися на навчальному завданні (порівняння тембрів), тому що відволікли увагу на ознайомлення з додатковими функціями синтезатора.

#### **Другорядні проблеми:**

- відсутність чіткого плану використання інструмента;
- нестача часу на закріплення матеріалу через зайві експерименти учнів;
- невміння поєднати навчальний і практичний інтерес до синтезатора.

#### **3. Аналіз дій учителя**

Учитель намагався показати багатофункціональність синтезатора, але не обмежив обсяг завдань. Це дало дітям простір для некерованих експериментів. Дії частково правильні (показ можливостей інструмента був корисним), але недостатньо структуровані.

#### **4. Пропозиції рішень**

Визначити чітку мету демонстрації: показати 3–4 тембри різних інструментів і запропонувати учням порівняти їх зі звучанням «живих» аналогів.

Обмежити використання зайвих функцій (ритмів, спецефектів), залишивши лише ті, що відповідають темі уроку.

Запровадити міні-завдання: «Послухай і відгадай музичний інструмент», «Створи коротку мелодію у двох тембрах», щоб учні працювали цілеспрямовано.

## 5. Висновки

Кейс показує, що використання синтезатора може бути як ефективним інструментом для розвитку музично-слухових уявлень, так і джерелом відволікання. Важливо грамотно структурувати роботу з ним, обмежувати «ігрові» можливості та підпорядковувати діяльність навчальній меті.

Рекомендація: під час підготовки уроків передбачати чіткі завдання з використанням синтезатора, щоб він допомагав у навчально-виховному процесі, а не замінював його зміст.

## 3. КОНТРОЛЬНІ ЗАСОБИ ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ САМОСТІЙНОЇ ТА ІНДИВІДУАЛЬНОЇ НАВЧАЛЬНО-ТВОРЧОЇ РОБОТИ

### Критерії оцінювання за різними видами роботи

Вид роботи	бали	Критерії
Практичні завдання	0 балів	Здобувач відтворює лише частину навчального матеріалу, має поверхові уявлення про цифрові технології та мультимедійні інструменти. Не вміє самостійно добирати або використовувати цифрові ресурси. Виконує практичне завдання лише за сторонньої допомоги. Висловлює думки необґрунтовано, відповіді фрагментарні або неповні.
	1 бал	Здобувач володіє достатніми знаннями про ІКТ та мультимедійні засоби. Самостійно добирає цифрові ресурси, використовує їх для організації освітнього процесу або створює елементи електронного контенту. Виконує практичне завдання у цілому правильно, хоча можуть бути незначні неточності. Аналізує, робить висновки, відповіді логічні та обґрунтовані.
	2 бали	Студент демонструє глибокі знання та практичні навички у використанні ІКТ та мультимедійних технологій. Повністю самостійно створює цифрові освітні ресурси або мультимедійний контент. Виконує практичне завдання без помилок. Може оцінювати, коментувати та коригувати роботи однокурсників, пропонувати вдосконалення. Висновки обґрунтовані, відповіді демонструють критичне мислення.
Самостійна робота	0 балів	Здобувач має фрагментарні уявлення про сучасні ІКТ та мультимедіа в професійній діяльності вчителя музичного мистецтва. Виконує лише елементарні дії в практичних завданнях (наприклад, відкрити Zoom або Google Classroom без подальшого використання).
	1 бал	Здобувач знає окремі факти про цифрові сервіси, хмарні технології та мультимедійні інструменти. Може елементарно висловлювати думку щодо їх застосування. Частково виконує практичні завдання самостійно із суттєвими недоліками та відхиленнями від вимог; потребує систематичної допомоги при виконанні.

	2 бали	Здобувач логічно відтворює фактичний і теоретичний матеріал про сучасні ІКТ та мультимедіа в освіті. Використовує набуті знання та навички у стандартних ситуаціях (наприклад, створення онлайн-курсу, інтерактивної дошки або презентації). Самостійно виконує практичні завдання відповідно до методичних рекомендацій. Практичні завдання можуть містити окремі помилки; користується необхідними навчально-методичними матеріалами.
	3 бали	Здобувач демонструє глибокі знання та відповідні цифрові компетентності. Застосовує їх у нестандартних або творчих ситуаціях (наприклад, створення інтерактивного відеоуроку з використанням Canva + Movavi, або генерація контенту через AI). Самостійно працює з додатковими джерелами інформації та систематизує навчальний матеріал. Практичні завдання виконані без похибок, студент аналізує результати та пропонує вдосконалення.

Індивідуальне навчально-дослідне завдання (кейс-аналіз)	0-2	Кейс-аналіз не виконано або виконано формально. Не подано аналіз використаних цифрових платформ і методів роботи з ними. Висновки відсутні або не відповідають завданню. Не запропоновано власного міні-сценарію. Візуальні або мультимедійні матеріали відсутні. Не вказано факту використання ІІІ.
	3-6	Кейс-аналіз частково розкриває тему; наведено окремі коментарі щодо використаних цифрових платформ і методів роботи з ними (не більше 2–3 зауважень). Пропозиції щодо уникнення технічних труднощів та активізації учнів обмежені або неповні. Власний міні-сценарій виконано частково, без детальної аргументації. Використання мультимедійних матеріалів мінімальне або формальне. Робота містить недоліки у логіці викладу та структурі. Вказано факт використання ІІІ. Продемонстровано аналіз і редагування згенерованого тексту.
	7-9	Кейс-аналіз відповідає темі, наведено приклади використаних цифрових платформ і методів роботи з ними (3–4 зауваження). Пропозиції щодо уникнення технічних труднощів і активізації учнів достатньо обґрунтовані. Власний міні-сценарій розроблено, але можливі дрібні неточності або не всі аспекти враховані. Презентація/візуалізація матеріалів виконана частково, є незначні недоліки у структурі або дизайні. Виклад матеріалу логічний, послідовний, але застосування ІКТ-інструментів у деяких місцях неповне. Вказано факт використання ІІІ. Продемонстровано редагування згенерованого тексту: є власні думки, творчий підхід.
	10	Кейс-аналіз повністю відповідає завданню, детально проаналізовано всі використані цифрові платформи та методи роботи з ними. Обґрунтовано запропоновано рішення для уникнення технічних труднощів і активізації учнів. Розроблено власний міні-сценарій уроку з урахуванням можливих труднощів, запропоновано

		альтернативні варіанти для учнів, що не змогли підключитися до онлайн-заняття. Використано мультимедійні матеріали (схеми, скріншоти, презентацію) для ілюстрації кейсу. Матеріал логічно систематизований, чітко структурований, демонструє компетентне застосування ІКТ та мультимедіа. Дотримано академічних стандартів без використання ШІ.
--	--	---

### Критерії оцінювання підсумкового контролю (заліку)

Для навчальної дисципліни «Сучасні інформаційно-комунікаційні технології та мультимедіа в мистецькій освіті» навчальним планом передбачено підсумковий контроль у формі заліку. Кількість балів, необхідних для заліку (не менше 60), студент отримує під час участі у практичних заняттях, виконання всіх видів самостійної роботи.

### Критерії оцінювання за всіма видами контролю

Сума балів	Критерії оцінки
Відмінно (90-100 А)	Здобувач демонструє міцні знання навчального матеріалу, повністю володіє цифровими інструментами та мультимедіа, ефективно застосовує їх у різних освітніх та нестандартних ситуаціях. Самостійно виконує практичні завдання, розробляє інтерактивні фрагменти занять, мультимедійні продукти, використовуючи ІКТ та АІ, демонструє компетентне обґрунтування вибору технологій. Активно бере участь в обговореннях, аргументує власну точку зору щодо застосування цифрових ресурсів, пропонує креативні рішення. Оцінка нижче 100 балів обґрунтовується незначними недоліками у деталізації завдань, оформленні презентацій або мультимедійних продуктів.
Добре (82-89 В)	Здобувач демонструє знання навчального матеріалу, правильно використовує цифрові ресурси та мультимедіа для вирішення освітніх завдань, допускаються незначні помилки. Практичні завдання виконуються самостійно, при цьому студент здатний виправляти помилки. Пропозиції щодо використання ІКТ обґрунтовані, але іноді неповні. Презентації або мультимедійні продукти відповідають загальним вимогам, є дрібні недоліки у дизайні або структурі.
Добре (74-81 С)	Здобувач володіє навчальним матеріалом у достатньому обсязі, знає принципи роботи з цифровими освітніми ресурсами та мультимедіа. Аналізує можливі освітні ситуації та виконує практичні завдання за допомогою викладача або однокурсників. Пропонує часткові рішення щодо інтерактивних та мультимедійних елементів освітніх процесів, допускаються неточності. Використання ІКТ та мультимедіа обмежене стандартними алгоритмами, дизайн і структура презентацій або мультимедійних продуктів потребують підтримки.
Задовільно (64-73 D)	Здобувач розуміє основні положення навчальної дисципліни, котрі є визначальними, орієнтується у принципах використання цифрових ресурсів та мультимедіа. Практичні завдання виконує за зразком або алгоритмом, допускає значну кількість помилок, які потребують корекції. Пропонує елементарні варіанти використання ІКТ та мультимедіа, але без самостійного обґрунтування. Презентації та інтерактивні продукти частково відповідають вимогам, структура і дизайн фрагментарні.

Задовільно (60-63 E)	Здобувач поверхнево опанував навчальний матеріал, знає основні поняття про цифрові ресурси та мультимедіа на мінімальному рівні. Виконання практичних завдань формалізоване, відсутня самостійність, потрібна постійна допомога викладача. Мультимедійні та інтерактивні продукти виконані частково, не дотримано вимог до оформлення та структури. Знання щодо принципів добору та оцінки ефективності цифрових ресурсів фрагментарні.
Незадовільно (35-59 FX)	Здобувач має фрагментарні знання, опанував менше половини навчального матеріалу. Практичні завдання виконуються з численними помилками, без самостійного застосування ІКТ та мультимедіа. Відсутні або неповні презентації та мультимедійні продукти. Потребує повторного виконання завдань та додаткового навчання.

### Розподіл балів, які отримують здобувачі за результатами поточного і підсумкового контролю (залік)

Поточний контроль (практичні заняття, самостійна робота)			ІНДЗ	Сума
Теми	Бали	Разом	0–10	0–100
Тема 1	0–15	0–90		
Тема 2	0–15			
Тема 3	0–15			
Тема 4	0–15			
Тема 5	0–15			
Тема 6	0–15			

### Шкала оцінювання за всіма видами контролю

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою
		Залік/ академзвіт
90–100	A	зараховано
82–89	B	зараховано
74–81	C	зараховано
64–73	D	зараховано
60–63	E	зараховано
35–59	FX	незараховано з можливістю повторного складання
0–34	F	незараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

#### 4. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

1. Ашихміна Н.В. Антропологічні засади підготовки майбутніх учителів музичного мистецтва до дистанційного навчання учнів початкової школи. *Філософія культурно-мистецької освіти : матеріали IV Всеукраїнської науково-практичної конференції (27-28 березня 2025 р.)*. Київ : КНУКіМ, 2025. С. 10-13.
2. Ашихміна Н. В. Використання засобів ІКТ для формування фахової компетентності майбутніх учителів музичного мистецтва. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2021. 82(2). С. 63-76.
3. Ашихміна Н. В. Дистанційне проведення уроків музичного мистецтва в початковій школі: виклики сьогодення. *Проблеми сучасних трансформацій. Серія: педагогіка та психологія*. 2025. № 8. <https://doi.org/10.54929/2786-9199-2025-8-06-04>
4. Ашихміна Н. В. Інноваційність у фаховій підготовці майбутніх учителів музичного мистецтва. *Інноваційні дослідження та перспективи розвитку науки і техніки у XXI столітті: збірник тез доповідей учасників Міжнародної науково-практичної конференції до 30-річчя Приватного вищого навчального закладу «Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені академіка Степана Дем'янчука» (м. Рівне, 19 жовтня 2023 року)*. Рівне, 2023. Ч 1. С. 52-54.
5. Ашихміна Н. В. Інновації в музично-інструментальній підготовці майбутніх бакалаврів музичного мистецтва. *Дистанційна освіта в Україні: Інноваційні, нормативно-правові, педагогічні аспекти : збірник наукових праць*. 2024. №4. Київ : Національний авіаційний університет, 2024. С. 161-168. <https://doi.org/10.18372/2786-5495.1.18891>
6. Ашихміна Н. В. Музична інформатика як шлях формування інформаційно-комунікаційної компетентності майбутніх бакалаврів музичного мистецтва. *Актуальні проблеми в системі освіти : заклад загальної середньої освіти – до університетська підготовка – заклад вищої освіти : збірник наукових праць*. 2024. № 4. Київ : Національний авіаційний університет, 2024. С. 135-141. <https://doi.org/10.18372/2786-5487.1.18728>
7. Ашихміна Н.В. Особливості виконавської підготовки здобувачів вищої мистецької освіти в умовах дистанційного навчання. *Культура та інформаційне суспільство XXI століття: Матеріали міжнародної наукової конференції молодих учених (16–17 квітня 2026 р., м. Харків)*. Ч. 1. Харків: ХДАК, 2026. С. 260-262.
8. Ашихміна Н. Особливості дистанційного проведення уроків музичного мистецтва в початковій школі. *Дистанційна освіта в Україні: інноваційні, нормативно-правові, педагогічні аспекти*. № 1(5). С. 99–106. <https://doi.org/10.18372/2786-5495.1.20581>
9. Ашихміна Н.В. Синхронне й асинхронне ансамблеве музикування в дистанційній виконавській підготовці майбутніх учителів і викладачів мистецьких дисциплін. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*. 2026. Вип. 23. С.56-61 [https://doi.org/10.59694/ped\\_sciences.2026.23.056](https://doi.org/10.59694/ped_sciences.2026.23.056)
10. Ашихміна Н. В. Сутність і компонентна структура інформаційно-комунікаційної компетентності педагогів у галузі музичної освіти. *Інноваційні технології розвитку особистісно-професійної компетентності педагогів в умовах післядипломної освіти: збірник наукових статей*. Суми : НВВ КЗ СОППО, 2022. С. 190-194.
11. Ашихміна Н. В. Цифрова конективність сучасної вищої музично-педагогічної освіти. *Освітній фактор : Всеукраїнський науково-педагогічний журнал*. 2023. №4(8). С. 59-61.
12. Ашихміна Н. В. Щодо проблеми трансформації освіти в сучасному інформаційному суспільстві. *Розвиток освіти і науки: проблеми, теорія, досвід і перспективи : матеріали II заоч.*

*Всеукр. наук.-практ. конф. (м. Вінниця, 20 травня 2021 р.).* Вінниця: ДонНУ імені Василя Стуса, 2021. С. 145-146.

13. Ашихміна Н.В., Дашковський В.Я. «Живе» та медіаопосередковане музичне виконавство: порівняльний аналіз фортепіанної, вокальної та хорової інтерпретації. *Південноукраїнські мистецькі студії.* 2026. № 2. <https://doi.org/10.24195/artstudies.2026-2.20>

14. Ашихміна Н.В., Дашковський В.Я. Сучасні світові тенденції цифровізації музичної освіти. *Філософія культурно-мистецької освіти: матеріали V Всеукраїнської науково-практичної конференції (26 березня 2026 р.).* Київ: КНУКіМ, 2026. С. 11-14.

15. Ашихміна Н. В., Корчевна С. О. Щодо використання комп'ютерних технологій на уроках музичного мистецтва в початковій школі. *Інноваційні трансформації в сучасній освіті: виклики, реалії, стратегії: зб. матеріалів III Всеукр. відкр. наук.-практ. онлайн-форуму (Київ, 15-16 черв. 2021 р.).* Київ: Національний центр «Мала академія наук України», 2021. С. 154-156.

16. Ашихміна Н. В., Мельниченко В. Г. Інформаційно-комунікаційні технології в музично-творчій діяльності: навчальний посібник. Одеса: Університет Ушинського, 2025. 112 с.

17. Бондаренко А.І. Сучасне музичне мистецтво і комп'ютерні програми: навч. посіб. Київ: Видавництво «Ліра-К», 2022. 284 с. <http://dspace.pdpu.edu.ua/handle/123456789/22470>

18. Грищенко В.І. Мультимедійні технології: підручник. Київ: НАКККіМ, 2021. 500 с.

19. Пухальський Т.Д. Інформаційні технології у музичному мистецтві: комп'ютерне моделювання та аранжування музичних творів: навчальний посібник. Кам'янець-Подільський: Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка, 2024. 208 с.

20. Ashykhmina N. Artificial intelligence in music education. *Імерсивні технології в освіті: Матеріали III Міжнародної науково-практичної конференції (м. Київ, 22 вересня 2023 року).* Київ: ІЦО НАПН України, 2023. С.8-13.

21. Ashykhmina N. Ensemble Performance in Digital Environments: Synchronous and Asynchronous Dimensions in Vocal, Piano, and Choral Practice. *CIVAE.* Madrid, Spain: Adaya Press, 2026. P. 157-162. <https://doi.org/10.58909/adc26877745>

22. Ashykhmina N. The Use of ICT Tools in Training Future Music Teachers to Conduct Distance Learning for Primary School Students. *CIVAE.* Madrid, Spain: Adaya Press, 2025. P. 80-82. <https://doi.org/10.58909/adc25771457>

23. Dorfman Jay. Theory and practice of technology-based music instruction. New York: Oxford University Press, 2022. 203 p. DOI: <https://doi.org/10.1093/oso/9780197558980.001.0001>

24. Holiad I., Semeniako Y., Pienov V., Shakotko V., Ashykhmina N., Dinko V., Maksymchuk B. Neuropsychological Aspects of Co-Educators in a Digital Educational Environment: Conditions, Benefits, Safety. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience.* 2025. Volume 16. Issue 1. P. 342-350. <https://doi.org/10.70594/brain/16.S1/27>

25. Zaporozhchenko T., Fonariuk O., Popadych O., Kliuieva S., Ashikhmina N., Kanibolotska O. Distance Education on the Basis of Innovative Technologies. Problems of the Primary School Teacher Training in Ukraine. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala.* 2022. 14(2). P. 102-117. <https://doi.org/10.18662/rrem/14.2/569>